

имя персонажа

Волшебник 1

класс и уровень

Солнечный эльф

раса

Мудрец

предыстория

Законно-добрый

мировоззрение

имя игрока

0

опыт

сила

-1

8

ловкость

+2

15

телосложение

+1

12

интеллект

+3

16

мудрость

+2

14

харизма

0

10

вдохновение

+2

бонус мастерства

☐

-1 Силы

☐

+2 Ловкости

☐

+1 Телосложения

☒

+5 Интеллекта

☒

+4 Мудрости

☐

0 Харизмы

спасброски

☐

+2 Акробатика (Лов)

☒

+5 Анализ (Инт)

☐

-1 Атлетика (Сил)

☒

+4 Внимательность (Мдр)

☐

+2 Выживание (Мдр)

☐

0 Выступление (Хар)

☐

0 Запугивание (Хар)

☒

+5 История (Инт)

☐

+2 Ловкость рук (Лов)

☒

+5 Магия (Инт)

☐

+2 Медицина (Мдр)

☐

0 Обман (Хар)

☐

+3 Природа (Инт)

☒

+4 Проницательность (Мдр)

☐

+3 Религия (Инт)

☐

+2 Скрытность (Лов)

☐

0 Убеждение (Хар)

☐

+2 Уход за животными (Мдр)

навыки

пассивная мудрость (внимательность)

Доспехи: Нет

Оружие: Кинжалы, дротики, пращи, боевые посохи, лёгкие арбалеты, длинный и короткий меч, длинный и короткий лук.

Инструменты: Нет

Языки: Общий, Эльфийский, Дварфский, Драконий, Небесный

прочие владения и языки

12

КД

+2

инициатива

30

скорость

Максимум хитов 7

текущие хиты

временные хиты

Итого

1к6

КОСТЬ ХИТОВ

успехи

провалы

спасброски от смерти

название

бонус атаки урон/вид

кор. меч

+4

1к6+2кол

атаки и заклинания

КМ

СМ

СМ

СМ

СМ

СМ

СМ

СМ

СМ

СМ

СМ

СМ

СМ

СМ

Короткий меч, мешочек с компонентами, рюкзак, спальник, столовый набор, трутница, 10 факелов, рацион 10 дней, бурдюк, 50-футовая пеньковая верёвка, закреплённая сбоку, бутылочка чернил, писчее перо, небольшой нож, письмо от мёртвого коллеги с вопросом, на который вы пока не можете ответить, комплект обычной одежды, поясной кошель

снаряжение

Я прочитал все книги в величайших библиотеках мира — или, по крайней мере, говорю так.

черты характера

Логика. Эмоции не должны подавлять логическое мышление.

идеалы

Я работаю над сохранением библиотеки.

привязанности

Увидев демона, большинство закричит и убежит. Я же остановлюсь и буду изучать его анатомию.

слабости

Исследователь - если вы пытаетесь изучить или вспомнить информацию, которой вы не обладаете, вы часто знаете, где и от кого её можно получить. Обычно это библиотека, скрипторий, университет, мудрец или другое образованное существо. Мастер может решить, что искомое знание является тайной и хранится в практически недоступном месте, или что оно вообще недоступно. Поиски глубочайших тайн вселенной могут потребовать отдельного приключения или даже целой кампании.

Копирование заклинания в книгу - если вы находите заклинание волшебника 1 или более высокого уровня, вы можете добавить его в свою книгу заклинаний, если оно имеет такой уровень, заклинания которого вы можете подготавливать, и у вас имеется свободное время для его расшифровки и копирования. Копирование заклинания в вашу книгу включает воспроизведение основной формы заклинания, а также расшифровку уникальной системы обозначений, используемой волшебником, который записал его. Вы должны подобрать нужные жесты и звуки, после чего записываете его в свою книгу заклинаний, используя собственные обозначения. За каждый уровень заклинания процесс занимает 2 часа и стоит 50 золотых монет. Стоимость представляет собой материальные компоненты, которые вы расходуете на эксперименты с заклинанием, чтобы им овладеть, а также высококачественные чернила для записи текста. После того как вы потратили время и деньги, вы можете подготавливать это заклинание как и свои прочие заклинания.

Замена книги - вы можете копировать заклинание из своей книги заклинаний в другую, например, если хотите сделать запасную копию. Это делается так же как и простое копирование заклинаний, но быстрее и проще, так как вы понимаете свои собственные обозначения и уже знаете, как творить это заклинание. Вам необходимо потратить только по 10 золотых монет и 1 часу для каждого уровня копируемого заклинания. Если вы потеряли свою книгу заклинаний, вы можете использовать ту же процедуру для записи заклинаний, которые у вас подготовлены, в новую книгу заклинаний. Для заполнения оставшейся части книги заклинаний потребует найти новые заклинания, чтобы вернуть всё как прежде. По этой причине многие волшебники держат запасные книги заклинаний в безопасном месте.

Использование заклинаний - Интеллект. Сл против -13, бонус атаки +5.

умения и особенности



имя персонажа

120
возраст

5,5
рост

120
вес

золотые
глаза

бронзовая
кожа

медные
волосы



внешность персонажа

название

символ

союзники и организации

Магическое восстановление - Вы знаете как восстанавливать часть магической энергии, изучая книгу заклинаний. Один раз в день, когда вы заканчиваете короткий отдых, вы можете восстановить часть использованных ячеек заклинаний. Ячейки заклинаний могут иметь суммарный уровень, который не превышает половину уровня вашего волшебника (округляя в большую сторону), и ни одна из ячеек не может быть шестого уровня или выше.

Тёмное зрение - привыкнув к сумраку леса и ночному небу, вы обладаете превосходным зрением в темноте и при тусклом освещении. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Наследие фей - вы совершаете с преимуществом спасброски от очарования, и вас невозможно магически усыпить.

Транс - эльфы не спят. Вместо этого они погружаются в глубокую медитацию, находясь в полубессознательном состоянии до 4 часов в сутки (обычно такую медитацию называют трансом). Во время этой медитации вы можете грезить о разных вещах. Некоторые из этих грёз являются ментальными упражнениями, выработанными за годы тренировок. После такого отдыха вы получаете все преимущества, которые получает человек после 8 часов сна.

дополнительные умения и особенности

предыстория персонажа

сокровища



Волшебник

класс
заклинателя

16

базовая
характеристика

13

Сл спасения

+5

бонус атаки
заклинанием

0

заговоры

свет

огненный снаряд

волшебная рука

защита от оружия

уровень заклинаний

кол-во ячеек

потрачено ячеек

1

2

подготовлено

название заклинания

доспехи мага

волшебная стрела

обнаружение магии

опознание

понимание языков

щит

2

3

6

7

4

8

5

9